

F43

⑯



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



⑯ Número de publicación: 1 005 983

⑯ Número de solicitud: U 8703530

⑯ Int. Cl. 4: G07F 17/32

⑰

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑲ Fecha de presentación: 13.11.87

⑳ Solicitante/s:  
**CIRSA COMPAÑÍA DE INVERSIONES, S.A.**  
Ctra. de Castellar, 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

㉑ Fecha de publicación de la solicitud: 16.10.90

㉒ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

㉓ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

㉔ Título: Máquina de juego de azar perfeccionada.

ES 1 005 983 U

Venta de fascículos: Registro de la Propiedad Industrial. C/Panamá, 1 - 28006 Madrid

AGC00157656

## DESCRIPCION

Máquina de juego de azar perfeccionado. El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en una máquina de juego de azar perfeccionada.

La máquina en cuestión, permite combinar un juego de tipo convencional con un segundo juego opcional, cuya activación está supeditada a la coincidencia de los signos que aparecen en una ventanilla secundaria con un signo determinado.

La máquina ofrece tres o más ventanillas principales en las que se muestran aleatoriamente una combinación de figuras, siendo dicha combinación la que determina un premio inicial. Ventajosamente en el caso de no obtenerse premio, cabe la posibilidad de que en la ventanilla secundaria aparezca un signo concreto que permita optar a otro premio mediante el segundo juego, habiendo sido variados los signos de dicha ventanilla secundaria simultáneamente con las figuras de las ventanillas principales.

El segundo juego consiste en un indicador giratorio que se dispone frente a una serie de casillas identificadas con cantidades y/o con signos coincidentes con los que pueden aparecer en la ventanilla secundaria, de modo que al final de cada partida, el premio estará establecido por la cantidad de la casilla señalada por el indicador y/o por la posible coincidencia del signo de dicha casilla con el signo de la ventanilla secundaria.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de dichos premios y/o cualquier otra bonificación favorable al jugador, está relacionada directamente con el número de monedas que el jugador introduce inicialmente en la máquina, en cada serie de jugadas. En el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores preferentemente luminosos que señalan el nivel de la referida bonificación, manteniéndose dicha bonificación y el indicador activado hasta la finalización de la serie de jugadas correspondientes.

Con el propósito de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material de la máquina.

En la figura se representa una vista en perspectiva del conjunto, en la que se pueden apreciar los principales elementos que la integran.

En base a la citada figura, referenciamos: 1 máquina recreativa, 2 figura, 3 ventanilla principal, 4 indicador giratorio, 5 panel, 6 casilla, 7 cantidad, 8 signo, 9 pulsador, 10 signo, 11 ventanilla secundaria y 12 indicador.

La máquina 1 es del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras 2, las cuales aparecen a través de las correspondientes ventanillas 3.

El segundo juego consiste concretamente en un electromecanismo que se compone de un motor eléctrico que está gobernado por el programa de la propia máquina, estando dicho motor eléctrico destinado a mover el indicador giratorio 4 dispuesto ante el panel 5 en el que aparecen las casillas 6, cada una de las cuales se identifica mediante la cantidad 7 y/o mediante el signo 8. Los signos 8 no están relacionados con las figuras 2 correspondientes al juego principal.

El referido segundo juego es activable únicamente cuando en la ventanilla secundaria 11 aparece un signo 10 determinado, en cuyo caso el jugador podrá presionar el pulsador 9, momento en el cual se iniciará el movimiento del indicador giratorio 4 y variará el signo 10 de la ventanilla secundaria 11.

Al final del giro del indicador 4, éste señalará una de las casillas 6 y en la ventanilla secundaria 11 aparecerá uno de los signos 10, los cuales son de las mismas características que los signos 8 de las casillas 6, de modo que la posible coincidencia del signo 10 de la ventanilla secundaria 11 con el signo 8 de la casilla 6 señalada por el indicador 4 y/o la cantidad 7 que aparece en esa casilla 6 señalada, determinará el valor del posible premio obtenido.

En función de la cantidad de monedas introducidas inicialmente en la máquina recreativa 1, en cada una de las series de jugadas, depende el valor de los premios tanto del juego principal como del segundo juego, el porcentaje de jugadas premiadas y/o cualquier otra bonificación que sea favorable al jugador. El nivel de dichas bonificaciones se hace visible en el frente de la máquina 1 mediante los indicadores 12 que son preferentemente luminosos y están adecuadamente identificados.

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego de azar perfeccionada, del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras que aparecen en el frente de la máquina, a través de las correspondientes ventanillas, se caracteriza esencialmente porque en la propia máquina se incluye un segundo juego consistente en un electromecanismo compuesto por un motor eléctrico que, gobernado por el programa de la propia máquina, acciona un indicador giratorio que circula ante un panel provisto de una serie de casillas identificadas por unas cantidades y/o por unos signos que no tienen relación con las figuras del juego principal, estando aquel segundo juego activado por un pulsador

dor ajeno al juego principal y cuyo accionamiento está supeditado a la aparición de unos signos en una ventanilla secundaria.

2. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicación anterior caracterizada esencialmente porque los signos de la ventanilla secundaria son de las mismas características que los identificatorios de las casillas del segundo juego e independientes de las figuras del juego principal.

3. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicaciones anteriores, caracterizada esencialmente porque en el frente del mueble se ha previsto un indicador múltiple, preferentemente luminoso, activado por el número de monedas introducidas en la máquina.

20

25

30

35

40

45

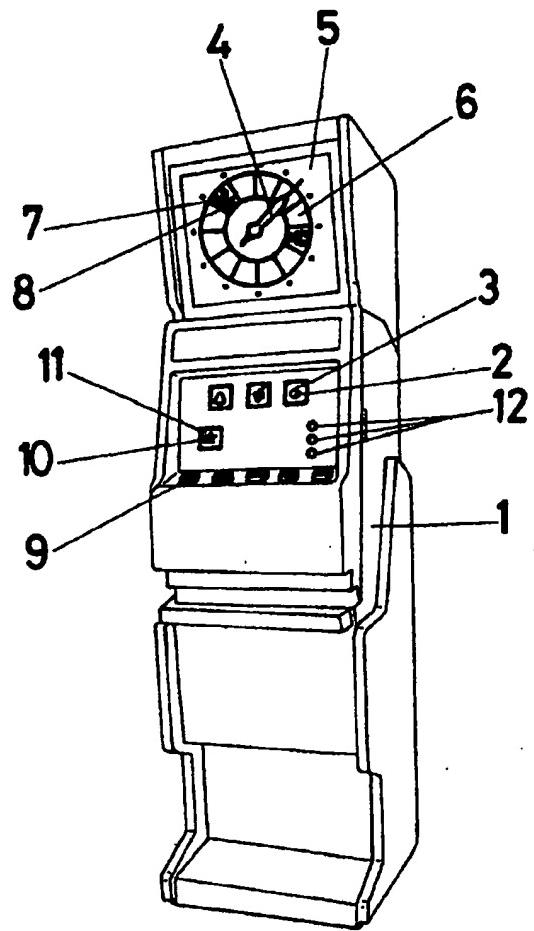
50

55

60

65

ES 1 005 983 U



CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA  
JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C).doc

19



REGISTRY OF  
INDUSTRIAL PROPERTY  
SPAIN

11- Publication No.: **1 005 983**  
21- Application Number: **U 8703530**  
51- Int. Cl. 4: **G07F 17/32**

12

APPLICATION FOR UTILITY MODEL

**U**

22- Filing Date: <b>11.13.87</b>	71 Applicant(s): <b>CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A. Ctra. de Castellar, 298-302 08226 Terrassa, Barcelona, Spain</b>
43- Application Publication Date: <b>10.16.90</b>	72 Inventor(s): <b>Pericas Bosch, Ramon</b> 74 Agent: <b>Ungria Goiburu, Bernardo</b>
54- Title: <b>Improved Gambling Machine</b>	

ES 1 005 983 U

Sale of installments: Registry of Industrial Property, C/Panama, 1 - 28038 Madrid

AGC00157660

ES 1 005 983 U

1

Improved gambling machine.

As indicated in the statement of this abstract, this invention consists of an improved gambling machine.

The machine in question allows for an optional second game to be combined with a conventional game. Activation of the second game is achieved by the symbols in a secondary display matching a determined symbol.

The machine provides three or more main displays in which a random combination of figures appears, and said combination determines an initial prize. If no prize is won, the secondary display provides for the possibility of a specific sign that allows for opting for another prize by means of a second game, the symbols in said secondary display having varied simultaneously with the figures in the main displays.

The second game consists of a spinning rotary indicator in front of a series of boxes identified with quantities and/or symbols matching those that may appear in the secondary display, such that at the end of each game, the prize will be established by the quantity in the box indicated by the rotary indicator and/or by the possible match of the symbol in said box with the symbol in the secondary display.

The percentage of games with prizes, the value of said prizes and/or any other bonus for the player is directly related to the number of coins that the player inserts initially into the machine in each series of games. The front panel of the machine has a series of indicators, preferably lighted, which show the level of the referenced bonus, keeping said bonus and the rotary indicator activated until the corresponding series of plays ends.

For greater clarification of this abstract, and as an integral part of the same, a drawing is attached showing a figure that includes an illustrative and non-limitative example of the practical possibilities of the machine's use.

2

The figure is a perspective view of the assembly showing the main components.

In the aforementioned figure we reference: 1 gambling machine, 2 figure, 3 main display, 4 rotary indicator, 5 panel, 6 box, 7 quantity, 8 symbol, 9 push button, 10 symbol, 11 secondary display, and 12 indicator.

Machine 1 is a coin-activated machine that awards prizes in coins based on the random combination of a series of figures 2 that appear through the corresponding displays 3.

The second game consists specifically of an electric mechanism that contains an electric motor used to move the rotary indicator 4 placed on the panel 5 on which boxes 6 appear, each one identified with the quantity 7 and/or symbol 8. The symbols 8 are not related to the figures 2 corresponding to the primary game.

The referenced second game may be activated only when a determined symbol 10 appears in the secondary display 11, in which case the player can press the pushbutton 9, which will initiate movement of the rotary indicator 4 and will vary the symbol 10 of the secondary display 11.

When it stops spinning, the indicator 4 will indicate one of the boxes 6, and one of the symbols 10 will be shown in the secondary display 11, which has the same symbols as the symbols 8 in the boxes 6, such that the possible match of the symbol 10 in the secondary display 11 with the symbol 8 of the box 6 indicated by the indicator 4 and/or the quantity 7 that appears in such indicated box 6 will determine the potential prize won.

The value of the prizes in the primary game as well as the second game, the percentage of prize-winning plays, and/or any other bonus for the player depends on the amount of the coins inserted initially into the gambling machine 1 in each of the series of plays. The level of said bonuses is displayed on the front of the machine 1 by the indicators 12, which are preferably lighted and adequately identified.

ES 1 005 983 U

3

4

### CLAIMS

1. Improved gambling machine of the type that is coin-activated and awards prizes in coins based on a random combination of a series of figures that appear on the front of the machine in the corresponding windows. The essential characteristic consists of a second game included in the machine that contains an electric mechanism made up of an electric motor which, regulated by the machine's program, activates a rotary indicator that goes around a panel having a series of boxes with quantities and/or symbols on it that are different from the figures of the main game. The second game is activated by a pushbutton that is unrelated to

the primary game and whose activation depends on symbols appearing in the secondary display.

2. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by the symbols of the secondary display having the same figures as those in the boxes of the second game, different from the figures of the primary game.

3. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by a multiple indicator on the front of the machine, preferably lighted, activated by the number of coins inserted in the machine.

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C).doc**

[See original for drawing.]

AGC00157663

# *InterLingua*

## **CERTIFICATION**

Interlingua's Document Translation Department, hereby declares that professional translators experienced in the language and field of expertise required were used in the translation of your submitted documents. We believe the translation to be true and accurate to the best of our knowledge.

Document Name: ES1005983 (Application For Utility Model)

Translation Date: 03/16/2007

Reference Number: IL23609



\_\_\_\_\_  
Marcelo Podesta

4/3/07  
\_\_\_\_\_  
Date

Chief Spanish Editor

Document Translation Department

423 S. Pacific Coast Hwy, Suite 208, Redondo Beach, CA 90277 USA  
310.792.3636 / 509.479.8935 (Internet fax) [InterLingua@aol.com](mailto:InterLingua@aol.com) / [www.The-Translation-Station.com](http://www.The-Translation-Station.com)

AGC00157664

CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA  
JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)

19



REGISTRY OF  
INDUSTRIAL PROPERTY  
SPAIN

11- Publication No.: **1 005 983**

21- Application Number: **U 8703530**

51- Int. Cl. 4: **G07F 17/32**

12

APPLICATION FOR UTILITY MODEL

**U**

22- Filing Date: **11.13.87**

71 Applicant(s): **CIRSA COMPAÑIA DE  
INVERSIONES, S.A.  
Ctra. de Castellar, 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, Spain**

43- Application Publication Date: **10.16.90**

72 Inventor(s): **Pericas Bosch, Ramon**

74 Agent: **Ungria Goiburu, Bernardo**

54- Title: **Improved Gambling Machine**

**ES 1 005 983 U**

ES 1 005 983 U

1

Improved gambling machine.

As indicated in the statement of this abstract, this invention consists of an improved gambling machine.

The machine in question allows for an optional second game to be combined with a conventional game. Activation of the second game is achieved by the symbols in a secondary display matching a determined symbol.

The machine provides three or more main displays in which a random combination of figures appears, and said combination determines an initial prize. If no prize is won, the secondary display provides for the possibility of a specific sign that allows for opting for another prize by means of a second game, the symbols in said secondary display having varied simultaneously with the figures in the main displays.

The second game consists of a spinning rotary indicator in front of a series of boxes identified with quantities and/or symbols matching those that may appear in the secondary display, such that at the end of each game, the prize will be established by the quantity in the box indicated by the rotary indicator and/or by the possible match of the symbol in said box with the symbol in the secondary display.

The percentage of games with prizes, the value of said prizes and/or any other bonus for the player is directly related to the number of coins that the player inserts initially into the machine in each series of games. The front panel of the machine has a series of indicators, preferably lighted, which show the level of the referenced bonus, keeping said bonus and the rotary indicator activated until the corresponding series of plays ends.

For greater clarification of this abstract, and as an integral part of the same, a drawing is attached showing a figure that includes an illustrative and non-limitative example of the practical possibilities of the machine's use.

2

The figure is a perspective view of the assembly showing the main components.

In the aforementioned figure we reference: 1 gambling machine, 2 figure, 3 main display, 4 rotary indicator, 5 panel, 6 box, 7 quantity, 8 symbol, 9 push button, 10 symbol, 11 secondary display, and 12 indicator.

Machine 1 is a coin-activated machine that awards prizes in coins based on the random combination of a series of figures 2 that appear through the corresponding displays 3.

The second game consists specifically of an electric mechanism that contains an electric motor used to move the rotary indicator 4 placed on the panel 5 on which boxes 6 appear, each one identified with the quantity 7 and/or symbol 8. The symbols 8 are not related to the figures 2 corresponding to the primary game.

The referenced second game may be activated only when a determined symbol 10 appears in the secondary display 11, in which case the player can press the pushbutton 9, which will initiate movement of the rotary indicator 4 and will vary the symbol 10 of the secondary display 11.

When it stops spinning, the indicator 4 will indicate one of the boxes 6, and one of the symbols 10 will be shown in the secondary display 11, which has the same symbols as the symbols 8 in the boxes 6, such that the possible match of the symbol 10 in the secondary display 11 with the symbol 8 of the box 6 indicated by the indicator 4 and/or the quantity 7 that appears in such indicated box 6 will determine the potential prize won.

The value of the prizes in the primary game as well as the second game, the percentage of prize-winning plays, and/or any other bonus for the player depends on the amount of the coins inserted initially into the gambling machine 1 in each of the series of plays. The level of said bonuses is displayed on the front of the machine 1 by the indicators 12, which are preferably lighted and adequately identified.

ES 1 005 983 U

3

4

**CLAIMS**

1. Improved gambling machine of the type that is coin-activated and awards prizes in coins based on a random combination of a series of figures that appear on the front of the machine in the corresponding windows. The essential characteristic consists of a second game included in the machine that contains an electric mechanism made up of an electric motor which, regulated by the machine's program, activates a rotary indicator that goes around a panel having a series of boxes with quantities and/or symbols on it that are different from the figures of the main game. The second game is activated by a pushbutton that is unrelated to

the primary game and whose activation depends on symbols appearing in the secondary display.

2. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by the symbols of the secondary display having the same figures as those in the boxes of the second game, different from the figures of the primary game.

3. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by a multiple indicator on the front of the machine, preferably lighted, activated by the number of coins inserted in the machine.

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

[See original for drawing.]

# *InterLingua*

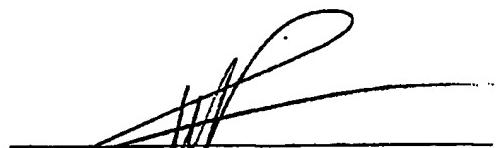
## CERTIFICATION

Interlingua's Document Translation Department, hereby declares that professional translators experienced in the language and field of expertise required were used in the translation of your submitted documents. We believe the translation to be true and accurate to the best of our knowledge.

Document Name: Certification23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)

Translation Date: 02/26/2007

Reference Number: IL23609



Marcelo Podesta  
Chief Spanish Editor  
Document Translation Department

2/26/07  
Date



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



⑪ Número de publicación: 1 005 983

⑫ Número de solicitud: U 8703530

⑬ Int. Cl.4: G07F 17/32

⑭

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑮ Fecha de presentación: 13.11.87

⑯ Solicitante/s:  
CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A.  
Ctra. de Castellar, 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

⑰ Fecha de publicación de la solicitud: 16.10.90

⑰ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

⑲ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑳ Título: Máquina de juego de azar perfeccionada.

ES 1 005 983 U

## DESCRIPCION

Máquina de juego de azar perfeccionado.

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en una máquina de juego de azar perfeccionada.

La máquina en cuestión, permite combinar un juego de tipo convencional con un segundo juego opcional, cuya activación está supeditada a la coincidencia de los signos que aparecen en una ventanilla secundaria con un signo determinado.

La máquina ofrece tres o más ventanillas principales en las que se muestran aleatoriamente una combinación de figuras, siendo dicha combinación la que determina un premio inicial. Ventajosamente en el caso de no obtenerse premio, cabe la posibilidad de que en la ventanilla secundaria aparezca un signo concreto que permita optar a otro premio mediante el segundo juego, habiendo sido variados los signos de dicha ventanilla secundaria simultáneamente con las figuras de las ventanillas principales.

El segundo juego consiste en un indicador giratorio que se dispone frente a una serie de casillas identificadas con cantidades y/o con signos coincidentes con los que pueden aparecer en la ventanilla secundaria, de modo que al final de cada partida, el premio estará establecido por la cantidad de la casilla señalada por el indicador y/o por la posible coincidencia del signo de dicha casilla con el signo de la ventanilla secundaria.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de dichos premios y/o cualquier otra bonificación favorable al jugador, está relacionada directamente con el número de monedas que el jugador introduce inicialmente en la máquina, en cada serie de jugadas. En el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores preferentemente luminosos que señalan el nivel de la referida bonificación, manteniéndose dicha bonificación y el indicador activado hasta la finalización de la serie de jugadas correspondientes.

Con el propósito de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material de la máquina.

En la figura se representa una vista en perspectiva del conjunto, en la que se pueden apreciar los principales elementos que la integran.

En base a la citada figura, referenciamos: 1 máquina recreativa, 2 figura, 3 ventanilla principal, 4 indicador giratorio, 5 panel, 6 casilla, 7 cantidad, 8 signo, 9 pulsador, 10 signo, 11 ventanilla secundaria y 12 indicador.

La máquina 1 es del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras 2, las cuales aparecen a través de las correspondientes ventanillas 3.

El segundo juego consiste concretamente en un electromecanismo que se compone de un motor eléctrico que está gobernado por el programa de la propia máquina, estando dicho motor eléctrico destinado a mover el indicador giratorio 4 dispuesto ante el panel 5 en el que aparecen las casillas 6, cada una de las cuales se identifica mediante la cantidad 7 y/o mediante el signo 8. Los signos 8 no están relacionados con las figuras 2 correspondientes al juego principal.

El referido segundo juego es activable únicamente cuando en la ventanilla secundaria 11 aparece un signo 10 determinado, en cuyo caso el jugador podrá presionar el pulsador 9, momento en el cual se iniciará el movimiento del indicador giratorio 4 y variará el signo 10 de la ventanilla secundaria 11.

Al final del giro del indicador 4, éste señalará una de las casillas 6 y en la ventanilla secundaria 11 aparecerá uno de los signos 10, los cuales son de las mismas características que los signos 8 de las casillas 6, de modo que la posible coincidencia del signo 10 de la ventanilla secundaria 11 con el signo 8 de la casilla 6 señalada por el indicador 4 y/o la cantidad 7 que aparece en esa casilla 6 señalada, determinará el valor del posible premio obtenido.

En función de la cantidad de monedas introducidas inicialmente en la máquina recreativa 1, en cada una de las series de jugadas, depende el valor de los premios tanto del juego principal como del segundo juego, el porcentaje de jugadas premiadas y/o cualquier otra bonificación que sea favorable al jugador. El nivel de dichas bonificaciones se hace visible en el frente de la máquina 1 mediante los indicadores 12 que son preferentemente luminosos y están adecuadamente identificados.

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego de azar perfeccionada, del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras que aparecen en el frente de la máquina, a través de las correspondientes ventanillas, se caracteriza esencialmente porque en la propia máquina se incluye un segundo juego consistente en un electromecanismo compuesto por un motor eléctrico que, gobernado por el programa de la propia máquina, acciona un indicador giratorio que circula ante un panel provisto de una serie de casillas identificadas por unas cantidades y/o por unos signos que no tienen relación con las figuras del juego principal, estando aquel segundo juego activado por un puls-

dor ajeno al juego principal y cuyo accionamiento está supeditado a la aparición de unos signos en una ventanilla secundaria.

2. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicación anterior caracterizada esencialmente porque los signos de la ventanilla secundaria son de las mismas características que los identificatorios de las casillas del segundo juego e independientes de las figuras del juego principal.

3. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicaciones anteriores, caracterizada esencialmente porque en el frente del mueble se ha previsto un indicador múltiple, preferentemente luminoso, activado por el número de monedas introducidas en la máquina.

20

25

30

35

40

45

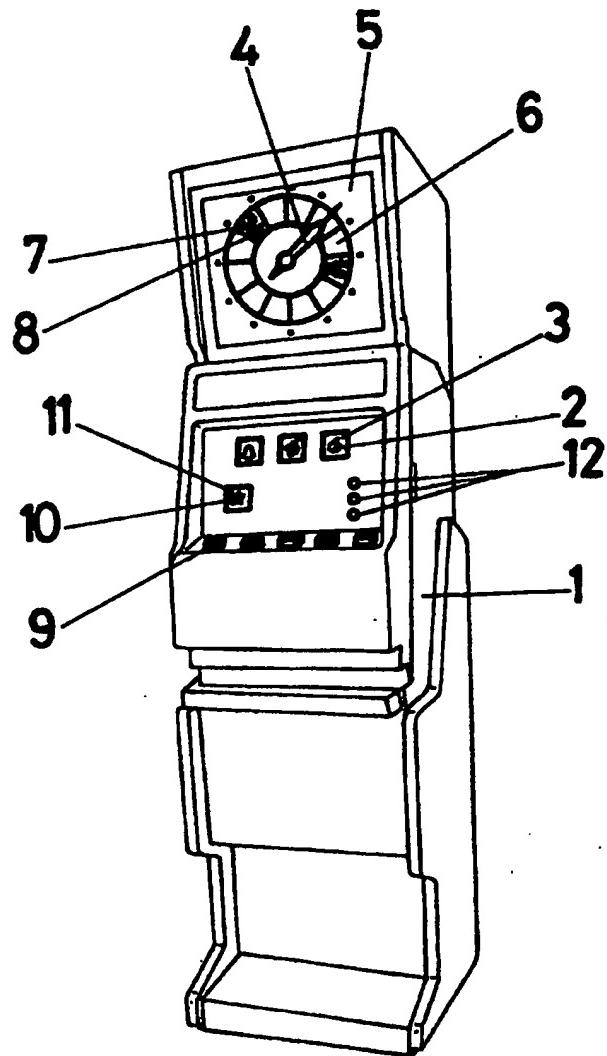
50

55

60

65

ES 1 005 983 U



CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA  
JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)

19



REGISTRY OF  
INDUSTRIAL PROPERTY  
SPAIN

11- Publication No.: **1 005 983**

21- Application Number: **U 8703530**

51- Int. Cl. 4: **G07F 17/32**

12

APPLICATION FOR UTILITY MODEL

**U**

22- Filing Date: <b>11.13.87</b>	71 Applicant(s): <b>CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A. Ctra. de Castellar, 298-302 08226 Terrassa, Barcelona, Spain</b>
43- Application Publication Date: <b>10.16.90</b>	72 Inventor(s): <b>Pericas Bosch, Ramon</b> 74 Agent: <b>Ungria Goiburu, Bernardo</b>
54- Title: <b>Improved Gambling Machine</b>	

**ES 1 005 983 U**

ES 1 005 983 U

1

Improved gambling machine.

As indicated in the statement of this abstract, this invention consists of an improved gambling machine.

The machine in question allows for an optional second game to be combined with a conventional game. Activation of the second game is achieved by the symbols in a secondary display matching a determined symbol.

The machine provides three or more main displays in which a random combination of figures appears, and said combination determines an initial prize. If no prize is won, the secondary display provides for the possibility of a specific sign that allows for opting for another prize by means of a second game, the symbols in said secondary display having varied simultaneously with the figures in the main displays.

The second game consists of a spinning rotary indicator in front of a series of boxes identified with quantities and/or symbols matching those that may appear in the secondary display, such that at the end of each game, the prize will be established by the quantity in the box indicated by the rotary indicator and/or by the possible match of the symbol in said box with the symbol in the secondary display.

The percentage of games with prizes, the value of said prizes and/or any other bonus for the player is directly related to the number of coins that the player inserts initially into the machine in each series of games. The front panel of the machine has a series of indicators, preferably lighted, which show the level of the referenced bonus, keeping said bonus and the rotary indicator activated until the corresponding series of plays ends.

For greater clarification of this abstract, and as an integral part of the same, a drawing is attached showing a figure that includes an illustrative and non-limitative example of the practical possibilities of the machine's use.

2

The figure is a perspective view of the assembly showing the main components.

In the aforementioned figure we reference: 1 gambling machine, 2 figure, 3 main display, 4 rotary indicator, 5 panel, 6 box, 7 quantity, 8 symbol, 9 push button, 10 symbol, 11 secondary display, and 12 indicator.

Machine 1 is a coin-activated machine that awards prizes in coins based on the random combination of a series of figures 2 that appear through the corresponding displays 3.

The second game consists specifically of an electric mechanism that contains an electric motor used to move the rotary indicator 4 placed on the panel 5 on which boxes 6 appear, each one identified with the quantity 7 and/or symbol 8. The symbols 8 are not related to the figures 2 corresponding to the primary game.

The referenced second game may be activated only when a determined symbol 10 appears in the secondary display 11, in which case the player can press the pushbutton 9, which will initiate movement of the rotary indicator 4 and will vary the symbol 10 of the secondary display 11.

When it stops spinning, the indicator 4 will indicate one of the boxes 6, and one of the symbols 10 will be shown in the secondary display 11, which has the same symbols as the symbols 8 in the boxes 6, such that the possible match of the symbol 10 in the secondary display 11 with the symbol 8 of the box 6 indicated by the indicator 4 and/or the quantity 7 that appears in such indicated box 6 will determine the potential prize won.

The value of the prizes in the primary game as well as the second game, the percentage of prize-winning plays, and/or any other bonus for the player depends on the amount of the coins inserted initially into the gambling machine 1 in each of the series of plays. The level of said bonuses is displayed on the front of the machine 1 by the indicators 12, which are preferably lighted and adequately identified.

CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA  
JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)

ES 1 005 983 U

3

4

**CLAIMS**

1. Improved gambling machine of the type that is coin-activated and awards prizes in coins based on a random combination of a series of figures that appear on the front of the machine in the corresponding windows. The essential characteristic consists of a second game included in the machine that contains an electric mechanism made up of an electric motor which, regulated by the machine's program, activates a rotary indicator that goes around a panel having a series of boxes with quantities and/or symbols on it that are different from the figures of the main game. The second game is activated by a pushbutton that is unrelated to

the primary game and whose activation depends on symbols appearing in the secondary display.

2. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by the symbols of the secondary display having the same figures as those in the boxes of the second game, different from the figures of the primary game.

3. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by a multiple indicator on the front of the machine, preferably lighted, activated by the number of coins inserted in the machine.

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

[See original for drawing.]

# *InterLingua*

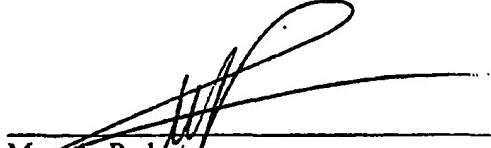
## CERTIFICATION

Interlingua's Document Translation Department, hereby declares that professional translators experienced in the language and field of expertise required were used in the translation of your submitted documents. We believe the translation to be true and accurate to the best of our knowledge.

Document Name: Certification23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)

Translation Date: 02/26/2007

Reference Number: IL23609



\_\_\_\_\_  
Marcelo Podesta  
Chief Spanish Editor  
Document Translation Department

2 / 26 / 07  
Date



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



⑪ Número de publicación: 1 005 983

⑫ Número de solicitud: U 8703530

⑬ Int. Cl.4: G07F 17/32

⑭

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑯ Fecha de presentación: 13.11.87

⑰ Solicitante/s:  
CIRSA COMPAÑÍA DE INVERSIONES, S.A.  
Ctra. de Castellar, 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

⑯ Fecha de publicación de la solicitud: 16.10.90

⑲ Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

⑳ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

㉑ Título: Máquina de juego de azar perfeccionada.

ES 1 005 983 U

## DESCRIPCION

Máquina de juego de azar perfeccionado.

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en una máquina de juego de azar perfeccionada.

La máquina en cuestión, permite combinar un juego de tipo convencional con un segundo juego opcional, cuya activación está supeditada a la coincidencia de los signos que aparecen en una ventanilla secundaria con un signo determinado.

La máquina ofrece tres o más ventanillas principales en las que se muestran aleatoriamente una combinación de figuras, siendo dicha combinación la que determina un premio inicial. Ventajosamente en el caso de no obtenerse premio, cabe la posibilidad de que en la ventanilla secundaria aparezca un signo concreto que permita optar a otro premio mediante el segundo juego, habiendo sido variados los signos de dicha ventanilla secundaria simultáneamente con las figuras de las ventanillas principales.

El segundo juego consiste en un indicador giratorio que se dispone frente a una serie de casillas identificadas con cantidades y/o con signos coincidentes con los que pueden aparecer en la ventanilla secundaria, de modo que al final de cada partida, el premio estará establecido por la cantidad de la casilla señalada por el indicador y/o por la posible coincidencia del signo de dicha casilla con el signo de la ventanilla secundaria.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de dichos premios y/o cualquier otra bonificación favorable al jugador, está relacionada directamente con el número de monedas que el jugador introduce inicialmente en la máquina, en cada serie de jugadas. En el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores preferentemente luminosos que señalan el nivel de la referida bonificación, manteniéndose dicha bonificación y el indicador activado hasta la finalización de la serie de jugadas correspondientes.

Con el propósito de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material de la máquina.

En la figura se representa una vista en perspectiva del conjunto, en la que se pueden apreciar los principales elementos que la integran.

En base a la citada figura, referenciamos: 1 máquina recreativa, 2 figura, 3 ventanilla principal, 4 indicador giratorio, 5 panel, 6 casilla, 7 cantidad, 8 signo, 9 pulsador, 10 signo, 11 ventanilla secundaria y 12 indicador.

La máquina 1 es del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras 2, las cuales aparecen a través de las correspondientes ventanillas 3.

El segundo juego consiste concretamente en un electromecanismo que se compone de un motor eléctrico que está gobernado por el programa de la propia máquina, estando dicho motor eléctrico destinado a mover el indicador giratorio 4 dispuesto ante el panel 5 en el que aparecen las casillas 6, cada una de las cuales se identifica mediante la cantidad 7 y/o mediante el signo 8. Los signos 8 no están relacionados con las figuras 2 correspondientes al juego principal.

El referido segundo juego es activable únicamente cuando en la ventanilla secundaria 11 aparece un signo 10 determinado, en cuyo caso el jugador podrá presionar el pulsador 9, momento en el cual se iniciará el movimiento del indicador giratorio 4 y variará el signo 10 de la ventanilla secundaria 11.

Al final del giro del indicador 4, éste señalará una de las casillas 6 y en la ventanilla secundaria 11 aparecerá uno de los signos 10, los cuales son de las mismas características que los signos 8 de las casillas 6, de modo que la posible coincidencia del signo 10 de la ventanilla secundaria 11 con el signo 8 de la casilla 6 señalada por el indicador 4 y/o la cantidad 7 que aparece en esa casilla 6 señalada, determinará el valor del posible premio obtenido.

En función de la cantidad de monedas introducidas inicialmente en la máquina recreativa 1, en cada una de las series de jugadas, depende el valor de los premios tanto del juego principal como del segundo juego, el porcentaje de jugadas premiadas y/o cualquier otra bonificación que sea favorable al jugador. El nivel de dichas bonificaciones se hace visible en el frente de la máquina 1 mediante los indicadores 12 que son preferentemente luminosos y están adecuadamente identificados.

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego de azar perfeccionada, del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras que aparecen en el frente de la máquina, a través de las correspondientes ventanillas, se caracteriza esencialmente porque en la propia máquina se incluye un segundo juego consistente en un electromecanismo compuesto por un motor eléctrico que, gobernado por el programa de la propia máquina, acciona un indicador giratorio que circula ante un panel provisto de una serie de casillas identificadas por unas cantidades y/o por unos signos que no tienen relación con las figuras del juego principal, estando aquel segundo juego activado por un puls-

dor ajeno al juego principal y cuyo accionamiento está supeditado a la aparición de unos signos en una ventanilla secundaria.

2. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicación anterior caracterizada esencialmente porque los signos de la ventanilla secundaria son de las mismas características que los identificatorios de las casillas del segundo juego e independientes de las figuras del juego principal.

3. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicaciones anteriores, caracterizada esencialmente porque en el frente del mueble se ha previsto un indicador múltiple, preferentemente luminoso, activado por el número de monedas introducidas en la máquina.

20

25

30

35

40

45

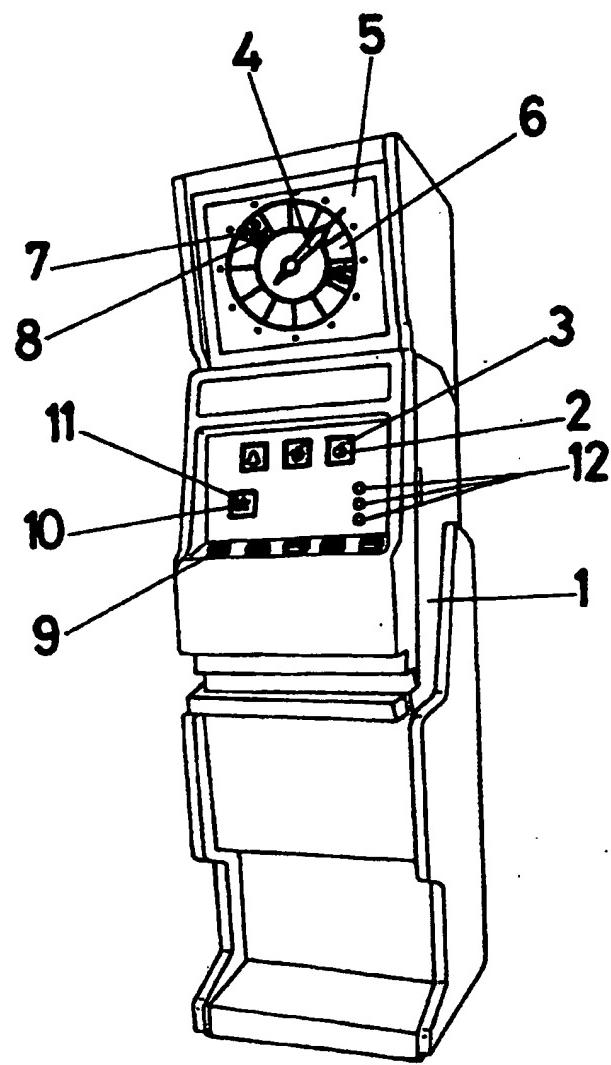
50

55

60

65

ES 1 005 983 U



CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA  
JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)

19



REGISTRY OF  
INDUSTRIAL PROPERTY  
SPAIN

11- Publication No.: **1 005 983**

21- Application Number: **U 8703530**

51- Int. Cl. 4: **G07F 17/32**

12

APPLICATION FOR UTILITY MODEL

**U**

22- Filing Date: **11.13.87**

71 Applicant(s): **CIRSA COMPAÑIA DE  
INVERSIONES, S.A.  
Ctra. de Castellar, 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, Spain**

43- Application Publication Date: **10.16.90**

72 Inventor(s): **Pericas Bosch, Ramon**

74 Agent: **Ungria Goiburu, Bernardo**

54- Title: **Improved Gambling Machine**

**ES 1 005 983 U**

Sale of installments: Registry of Industrial Property, C/Panama, 1 - 28036 Madrid

ES 1 005 983 U

1

**Improved gambling machine.**

As indicated in the statement of this abstract, this invention consists of an improved gambling machine.

The machine in question allows for an optional second game to be combined with a conventional game. Activation of the second game is achieved by the symbols in a secondary display matching a determined symbol.

The machine provides three or more main displays in which a random combination of figures appears, and said combination determines an initial prize. If no prize is won, the secondary display provides for the possibility of a specific sign that allows for opting for another prize by means of a second game, the symbols in said secondary display having varied simultaneously with the figures in the main displays.

The second game consists of a spinning rotary indicator in front of a series of boxes identified with quantities and/or symbols matching those that may appear in the secondary display, such that at the end of each game, the prize will be established by the quantity in the box indicated by the rotary indicator and/or by the possible match of the symbol in said box with the symbol in the secondary display.

The percentage of games with prizes, the value of said prizes and/or any other bonus for the player is directly related to the number of coins that the player inserts initially into the machine in each series of games. The front panel of the machine has a series of indicators, preferably lighted, which show the level of the referenced bonus, keeping said bonus and the rotary indicator activated until the corresponding series of plays ends.

For greater clarification of this abstract, and as an integral part of the same, a drawing is attached showing a figure that includes an illustrative and non-limitative example of the practical possibilities of the machine's use.

2

The figure is a perspective view of the assembly showing the main components.

In the aforementioned figure we reference: 1 gambling machine, 2 figure, 3 main display, 4 rotary indicator, 5 panel, 6 box, 7 quantity, 8 symbol, 9 push button, 10 symbol, 11 secondary display, and 12 indicator.

Machine 1 is a coin-activated machine that awards prizes in coins based on the random combination of a series of figures 2 that appear through the corresponding displays 3.

The second game consists specifically of an electric mechanism that contains an electric motor used to move the rotary indicator 4 placed on the panel 5 on which boxes 6 appear, each one identified with the quantity 7 and/or symbol 8. The symbols 8 are not related to the figures 2 corresponding to the primary game.

The referenced second game may be activated only when a determined symbol 10 appears in the secondary display 11, in which case the player can press the pushbutton 9, which will initiate movement of the rotary indicator 4 and will vary the symbol 10 of the secondary display 11.

When it stops spinning, the indicator 4 will indicate one of the boxes 6, and one of the symbols 10 will be shown in the secondary display 11, which has the same symbols as the symbols 8 in the boxes 6, such that the possible match of the symbol 10 in the secondary display 11 with the symbol 8 of the box 6 indicated by the indicator 4 and/or the quantity 7 that appears in such indicated box 6 will determine the potential prize won.

The value of the prizes in the primary game as well as the second game, the percentage of prize-winning plays, and/or any other bonus for the player depends on the amount of the coins inserted initially into the gambling machine 1 in each of the series of plays. The level of said bonuses is displayed on the front of the machine 1 by the indicators 12, which are preferably lighted and adequately identified.

ES 1 005 983 U

3

4

**CLAIMS**

1. Improved gambling machine of the type that is coin-activated and awards prizes in coins based on a random combination of a series of figures that appear on the front of the machine in the corresponding windows. The essential characteristic consists of a second game included in the machine that contains an electric mechanism made up of an electric motor which, regulated by the machine's program, activates a rotary indicator that goes around a panel having a series of boxes with quantities and/or symbols on it that are different from the figures of the main game. The second game is activated by a pushbutton that is unrelated to

the primary game and whose activation depends on symbols appearing in the secondary display.

2. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by the symbols of the secondary display having the same figures as those in the boxes of the second game, different from the figures of the primary game.

3. Improved gambling machine pursuant to the foregoing claim, characterized essentially by a multiple indicator on the front of the machine, preferably lighted, activated by the number of coins inserted in the machine.

**CERTIFIED TRANSLATION FROM INTERLINGUA**  
**JOB23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)**

[See original for drawing.]

# *InterLingua*

## CERTIFICATION

Interlingua's Document Translation Department, hereby declares that professional translators experienced in the language and field of expertise required were used in the translation of your submitted documents. We believe the translation to be true and accurate to the best of our knowledge.

Document Name: Certification23609-1QUIN-Spanish(Patentes Y Modelos de Utilidad Relativos A Serie Fortuna)(C)

Translation Date: 02/26/2007

Reference Number: IL23609



\_\_\_\_\_  
Marcelo Podesta  
Chief Spanish Editor  
Document Translation Department

2/26/07  
Date



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA



(11) Número de publicación: 1 005 983

(21) Número de solicitud: U 8703530

(51) Int. Cl.<sup>4</sup>: G07F 17/32

(12)

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

(22) Fecha de presentación: 13.11.87

(71) Solicitante/s:  
**CIRSA COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A.**  
Ctra. de Castellar, 298-302  
08226 Terrassa, Barcelona, ES

(43) Fecha de publicación de la solicitud: 16.10.90

(72) Inventor/es: Pericas Bosch, Ramón

(74) Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

(54) Título: Máquina de juego de azar perfeccionada.

U  
ES 1 005 983 U

## DESCRIPCION

Máquina de juego de azar perfeccionado.

El objeto de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en una máquina de juego de azar perfeccionada.

La máquina en cuestión, permite combinar un juego de tipo convencional con un segundo juego opcional, cuya activación está supeditada a la coincidencia de los signos que aparecen en una ventanilla secundaria con un signo determinado.

La máquina ofrece tres o más ventanillas principales en las que se muestran aleatoriamente una combinación de figuras, siendo dicha combinación la que determina un premio inicial. Ventajosamente en el caso de no obtenerse premio, cabe la posibilidad de que en la ventanilla secundaria aparezca un signo concreto que permita optar a otro premio mediante el segundo juego, habiendo sido variados los signos de dicha ventanilla secundaria simultáneamente con las figuras de las ventanillas principales.

El segundo juego consiste en un indicador giratorio que se dispone frente a una serie de casillas identificadas con cantidades y/o con signos coincidentes con los que pueden aparecer en la ventanilla secundaria, de modo que al final de cada partida, el premio estará establecido por la cantidad de la casilla señalada por el indicador y/o por la posible coincidencia del signo de dicha casilla con el signo de la ventanilla secundaria.

El porcentaje de partidas con premio, el valor de dichos premios y/o cualquier otra bonificación favorable al jugador, está relacionada directamente con el número de monedas que el jugador introduce inicialmente en la máquina, en cada serie de jugadas. En el panel frontal de la máquina se ha previsto una serie de indicadores preferentemente luminosos que señalan el nivel de la referida bonificación, manteniéndose dicha bonificación y el indicador activado hasta la finalización de la serie de jugadas correspondientes.

Con el propósito de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático, se ha representado un ejemplo puramente ilustrativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la realización material de la máquina.

En la figura se representa una vista en perspectiva del conjunto, en la que se pueden apreciar los principales elementos que la integran.

En base a la citada figura, referenciaremos: 1 máquina recreativa, 2 figura, 3 ventanilla principal, 4 indicador giratorio, 5 panel, 6 casilla, 7 cantidad, 8 signo, 9 pulsador, 10 signo, 11 ventanilla secundaria y 12 indicador.

La máquina 1 es del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras 2, las cuales aparecen a través de las correspondientes ventanillas 3.

El segundo juego consiste concretamente en un electromecanismo que se compone de un motor eléctrico que está gobernado por el programa de la propia máquina, estando dicho motor eléctrico destinado a mover el indicador giratorio 4 dispuesto ante el panel 5 en el que aparecen las casillas 6, cada una de las cuales se identifica mediante la cantidad 7 y/o mediante el signo 8. Los signos 8 no están relacionados con las figuras 2 correspondientes al juego principal.

El referido segundo juego es activable únicamente cuando en la ventanilla secundaria 11 aparece un signo 10 determinado, en cuyo caso el jugador podrá presionar el pulsador 9, momento en el cual se iniciará el movimiento del indicador giratorio 4 y variará el signo 10 de la ventanilla secundaria 11.

Al final del giro del indicador 4, éste señalará una de las casillas 6 y en la ventanilla secundaria 11 aparecerá uno de los signos 10, los cuales son de las mismas características que los signos 8 de las casillas 6, de modo que la posible coincidencia del signo 10 de la ventanilla secundaria 11 con el signo 8 de la casilla 6 señalada por el indicador 4 y/o la cantidad 7 que aparece en esa casilla 6 señalada, determinará el valor del posible premio obtenido.

En función de la cantidad de monedas introducidas inicialmente en la máquina recreativa 1, en cada una de las series de jugadas, depende el valor de los premios tanto del juego principal como del segundo juego, el porcentaje de jugadas premiadas y/o cualquier otra bonificación que sea favorable al jugador. El nivel de dichas bonificaciones se hace visible en el frente de la máquina 1 mediante los indicadores 12 que son preferentemente luminosos y están adecuadamente identificados.

55

60

63

**REIVINDICACIONES**

1. Máquina de juego de azar perfeccionada, del tipo activado por monedas y que otorga premios en metálico en función de la combinación aleatoria de una serie de figuras que aparecen en el frente de la máquina, a través de las correspondientes ventanillas, se caracteriza esencialmente porque en la propia máquina se incluye un segundo juego consistente en un electromecanismo compuesto por un motor eléctrico que, gobernado por el programa de la propia máquina, acciona un indicador giratorio que circula ante un panel provisto de una serie de casillas identificadas por unas cantidades y/o por unos signos que no tienen relación con las figuras del juego principal, estando aquel segundo juego activado por un puls-

dor ajeno al juego principal y cuyo accionamiento está supeditado a la aparición de unos signos en una ventanilla secundaria.

5 2. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicación anterior caracterizada esencialmente porque los signos de la ventanilla secundaria son de las mismas características que los identificatorios de las casillas del segundo juego e independientes de las figuras del juego principal.

10 3. Máquina de juego de azar perfeccionada, según reivindicaciones anteriores, caracterizada esencialmente porque en el frente del mueble se ha previsto un indicador múltiple, preferentemente luminoso, activado por el número de monedas introducidas en la máquina.

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

ES 1 005 983 U

